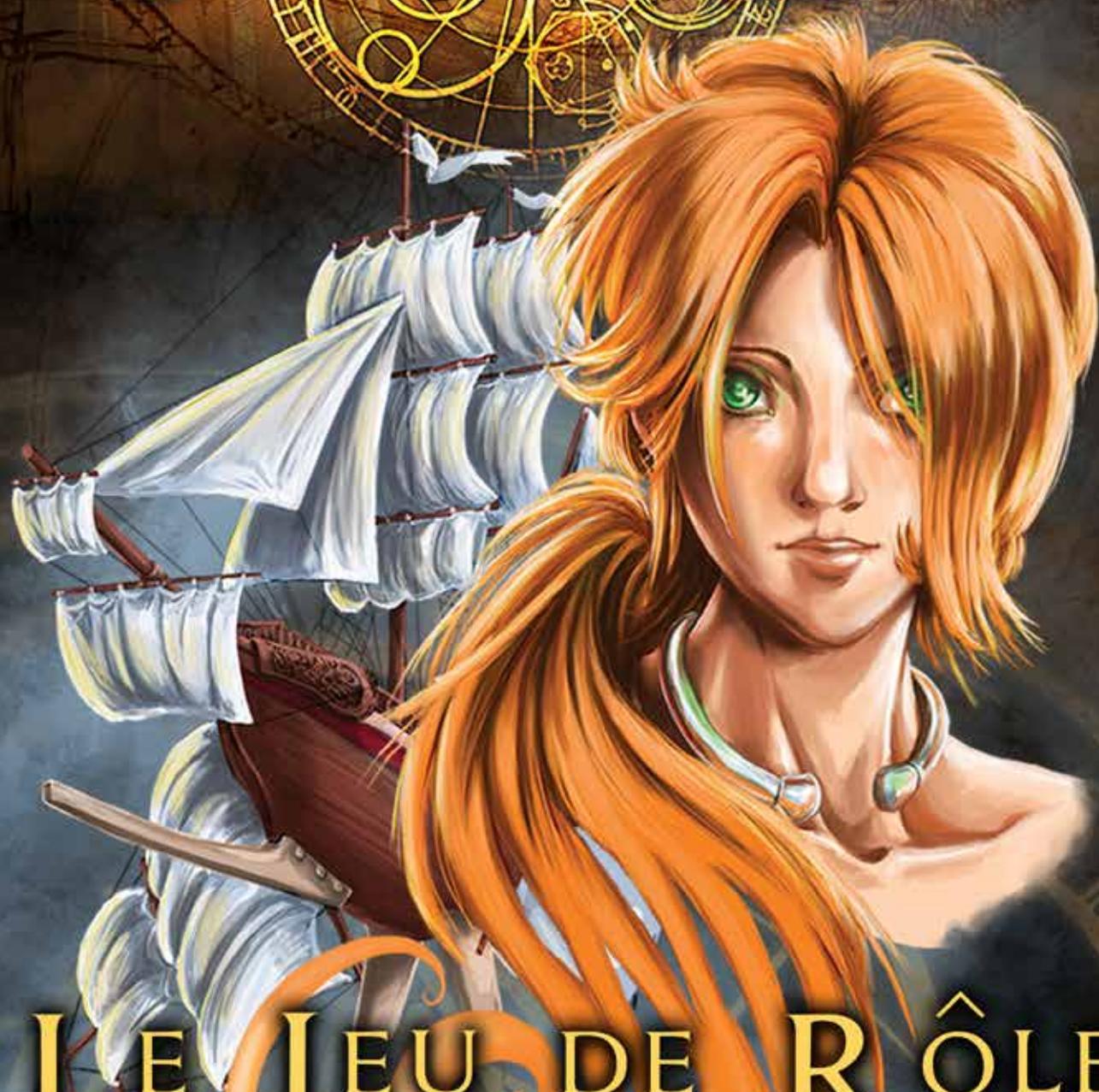


Les

Chants de LOSS



LE JEU DE RÔLE

Kit de Découverte

Axelle «Psychée» Bouet
Alysia Lorétan & Emilie Laticleule

Les

Chants de Loss

Kit de découverte





Auteurs

Axelle «psychée» Bouet, Alysia Lorétan, Émilie Latieule.

Illustratrice

Axelle «psychée» Bouet

Mise en page

Alysia Lorétan

Contributions & remerciements

Julien Salamin, Stéphanie Roth, Michel Chevalier, Yann Décombaz,
Igor Polouchine & Stéphane Gallay

Ainsi qu'à toute la famille, les amis et les personnes qui n'ont eu de
cesse de nous suivre et nous soutenir dans mon projet.

Merci !



Qu'est-ce que les Chants de Loss ?

Les Chants de Loss sont une série de romans, un univers et un jeu de rôle de fantasy Da Vinci-punk ayant pour cadre un monde étranger et lointain : Loss.

Loss est un monde où créatures mortelles, pouvoirs mystérieux, secrets oubliés et civilisations anciennes côtoient la science de la Renaissance, les merveilles technologiques des génies et des ingénieurs, les exploits des navires lévitant, des armes à impulsion et des premières machines électriques, et les effrois des premières expériences sur la vie.

Loss est peuplée et explorée uniquement dans l'ensemble des terres formant un sous-continent autour des Mers de la Séparation. Mille ans après le Long-Hiver provoqué par les Chanteurs de Loss, qui menaça de faire disparaître tous

les hommes, les sociétés ont prospéré en une vingtaine de cultures dirigée le plus souvent par des Cités-États. Un empire domine pourtant les Mers de la Séparation, l'Hégémonie d'Anqimenès, fief de la toute puissante Église du Concile Divin. L'Église s'est appuyée sur son empire pour écraser presque toutes les autres formes de culte, devenus marginaux, et depuis impose partout par la parole et la force militaire sa loi. Elle décide de ce qui est moral et de ce qui est impie.

Et une seule Cité-État fait véritablement de l'ombre à sa toute-puissance : Armanth, capitale de l'Athémaïs. La Cité des Maitres-marchands est le havre des savants et des libres penseurs, la cité aux cent mille esclaves, la plus grande et la plus libre ville de tout Loss.

Les romans

Les Chants de Loss s'étalent sur 9 volumes, dont le premier est publié et le second bientôt achevé. Ils racontent l'histoire de Lisa, terrienne perdue sur Loss ayant commencé au plus bas de l'échelle sociale ; brisée, traumatisée, conditionnée, croyant avoir tout perdu, elle va reconquérir, de son intelligence et de son courage, sa liberté dans ce monde aussi cruel qu'il est merveilleux et exotique. Mais elle est Chanteuse de Loss, elle détient un pouvoir ravageur et irrésistible ; une arme que rien ne peut arrêter.

Elle deviendra alors le symbole d'une autre lutte pour la liberté : celle des peuples de Loss inspirés par des idées de pro-

grès humain, social et scientifique, contre la toute-puissance de l'Église du Concile Divin. Cette religion tyrannique est établie partout. Elle se considère comme légitime à diriger le destin des hommes et leur imposer ses Dogmes.

Cette lutte va tout emporter dans un conflit qui dévoilera les origines étonnantes et vertigineuses d'un mystère qui perdure depuis la nuit des temps. Qui sont les Lossyans ? Pourquoi sont-ils sur Loss, ce monde qui n'est pas fait pour eux ? Et pourquoi des Terriens continuent-ils à arriver régulièrement sur Loss ? Mais surtout... qui a fait cela et comment ?

Les Auteurs

Axelle «psychée» Bouet : illustratrice, créatrice et romancière. Les Chants de Loss sont

nés de son imaginaire enfiévré, suite à une discussion intime avec Igor Polouchine. Ce

Les Chants de Loss

qui en a résulté est ce monde un peu fou ; la somme comme elle aime à le dire «de ses pires rêves et ses plus magnifiques cauchemars».

Alysia Lorétan : maquettiste et graphiste, rôliste devant l'éternel, elle assure depuis le début la participation au projet. Certains des personnages des romans sont nés de son imaginaire et elle a coécrit plusieurs des chapitres majeurs du jeu de rôle. On lui doit les concepts et règles sur le Chant de Loss,

le chamanisme et une partie du metaplot de l'univers.

Emilie Latieule : chargée de Ressources Humaines, poétesse et essayiste, mais aussi Conteuse de Vampire Grandeur Nature au sein d'une association et d'une fédération nationale. Jawaad et Sonia, les personnages des romans, sont sa création. Elle a rédigé la presque totalité des chapitres sur le matériel et les objets rares et légendaires du monde de Loss.

Loss sur internet

Les Chants de Loss, le jeu de rôle dispose de son site internet que vous pouvez retrouver à l'adresse : www.chantsdeloss.com. Vous y trouverez les fichiers, dossiers et articles écrits pour rédiger le jeu de rôle. Mais vous aurez aussi accès aux ressources pour les Chants de Loss, comme la feuille de personnage, les cartes, et des liens vers le blog des romans, comment les trouver, où les lire en prépublication, etc.

Vous pourrez ainsi retrouver gratuitement toutes les règles détaillées du jeu de rôle et

aussi bien les consulter en ligne, que les télécharger au format PDF et EPUB. Comme la rédaction des Chants de Loss est toujours en cours, ces documents nombreux, qui deviendront le livre du JDR, sont tous des fichiers de travail.

Vous pourrez lire et conserver tous ces documents sans mauvaises surprises : le système et l'univers de jeu ne changeront pas entre ce que vous allez trouver, le contenu de ce kit de découverte, et le futur livre de jeu !





Le monde aux deux soleils

Loss est une planète lointaine et étrangère, hostile et sauvage, à la faune et la flore exubérante et dangereuse. Un monde qui n'a jamais été fait pour les humains. Nul ne sait comment ceux-ci y sont arrivés

des millénaires plus tôt, nul ne sait même depuis combien de temps les humains y vivent. Mais tous les Lossyans savent qu'ils viennent des Étoiles. Seul change le mythe sur cette arrivée et ces origines.

Un monde de drames et de merveilles

Les Lossyans disent que les premiers Dieux leur offrirent Loss en cadeau. D'autres que ce fut une punition ou encore les conséquences d'une guerre divine. Dans tous les cas, ils parvinrent à survivre à ce monde hostile. Venus des peuples antiques d'Asie, d'Afrique, d'Europe, ils colonisèrent les côtes des Mers de la Séparation, une vaste mer intérieure parsemée d'archipels. Ils y fondèrent de nouvelles cultures et de grandes cités-états.

Et ils découvrirent le loss-métal : un métal aux propriétés merveilleuses présent dans nombre de technologies lossyannes. Sa capacité la plus étrange est celle de servir de catalyseur au Chant de Loss que seules de très rares personnes, le plus souvent les femmes et surtout les rousses, savent manipuler. Un pouvoir rarissime et mal compris qui permet de contrôler la gravité, le magnétisme, les forces élémentaires et même la vie. Un don effrayant qui évoque la magie et les exploits des anciens dieux et des héros.

Et surtout une force ravageuse qui faillit détruire toutes les civilisations lossyannes. Ce fut le jour de la destruction d'Antiva par la terrible et démoniaque Orchys de Parcia ; ce fut le jour d'un cataclysme à l'échelle du monde : ce fut le jour où les soleils disparurent et restèrent voilés pour des années. Ce fut le Long-Hiver, il y a mille ans.

Quand celui-ci cessa au bout de cinq ans, presque tous les Chanteurs de Loss étaient morts, exterminés par terreur et haine de leur pouvoir. Les cités-états n'étaient plus que ruines abandonnées, les Lossyans seulement des survivants victimes de la faim, du froid, des épidémies.

Les premiers Prophètes de l'Église du Concile Divin vinrent alors clamer que les dieux avaient failli, laissant les Chanteurs de Loss asservir les Lossyans jusqu'à les détruire, alors qu'ils avaient été créés pour les servir. L'Église rétablit un semblant d'ordre social puis une véritable hégémonie qui rayonna à partir de leurs premiers temples d'Anqimenès. Croisades après conquêtes, l'Église imposa ses Dogmes, sa foi et son autorité sur toutes les Mers de la Séparation. Et qui lui résistait était écrasé sans pitié.

Mais cette conquête ne connut jamais de complet succès. Au long des siècles de nouvelles cités-états, de nouveaux empires se bâtirent. Des peuples défendirent leurs croyances face aux croisades, d'autres luttèrent sans pitié pour leur indépendance. Si certains peuples embrassèrent la foi du Concile, la plupart la subirent. Enfin, certains y résistent toujours rageusement et victorieusement, tandis que d'autres courants de pensée plus progressistes grandissent parmi les cités-états.

Un monde de conflits et de luttes

Loss est un monde en permanence en proie à la guerre. Chaque cité-état lutte pour s'emparer des moyens de l'autre et assurer sa propre subsistance. La paix y est rare, la mort violente et fréquente, de maladie, par l'épée, par la faim. C'est un monde de

raids, d'armadas et d'armées en marche, un monde où même la nature est en conflit contre les hommes et où ceux-ci savent qu'il faut tout leur génie renouvelé pour en triompher.

C'est un monde de lutte : entre la tyrannie de l'Église du Concile Divin, une religion autoritaire disposant de centaines de légions fanatisées, dont le bras armé est Anqimenès, capitale de l'Hégémonie ; et l'élan irrésistible du progrès, de la connaissance, et de l'innovation incarnés par la Guilde des Marchands. Un immense consortium de confréries, de seigneurs terriens et de cités-états de l'Athémaïs, qui a fait d'Armanth sa capitale d'où il répand ses idées subversives et hérétiques.

Loss est un monde dur et injuste, sur lequel pèsent en permanence les héritages des Dogmes de l'Église même quand ils se fissurent devant les théories et les livres des philosophes, des savants et des intellectuels modernes. Ces Dogmes font de l'esclavage une pratique sacrée destinée, à l'origine, à assurer un contrôle absolu sur les Chanteuses de Loss. Le Haut-Art, son autre nom, leur est destiné tandis qu'on tue tous les hommes Chanteurs de Loss que l'on croise. Après le loss-métal, ce qui a le plus de valeur, ce sont les femmes, souvent asservies. Et personne n'imagine un monde sans esclaves.

Ces mêmes Dogmes appuyés par des traditions patriarcales ne font que peu de place aux femmes dans la société et la famille pour qui les applique à la lettre. Ils réfutent aussi les anciens cultes, les idées novatrices, certaines recherches scientifiques et historiques. Malheur à qui ose défier les Dogmes, l'Église le pourchassera lui et tous les siens.





Un monde d'Honneur, de Courage et de Sagesse

Les Lossyans tiennent en grande considération trois Vertus : Honneur, Courage et Sagesse, les trois qualités qui pour eux définissent le monde et l'humanité ; c'est ce qui fait d'eux des Lossyans. Ne pas les connaître ou les comprendre, ne pas en faire démonstration, fait de l'individu un barbare, une bête sans aucun droit.

Partout, ces vertus sont plus respectées que le loss-métal, la richesse ou les biens matériels ; elles surpassent et contredisent même les Dogmes du Concile Divin : les Lossyans considèrent de plus grande valeur de respecter, honorer et reconnaître les Vertus et ceux qui les portent, que respecter les Dogmes. Car ces trois qualités, Honneur, Courage et Sagesse imposent de peser hommes et femmes à leur juste valeur, sans rien considérer d'autre. Ne sont

pris en compte ni l'origine, ni la race, ni le rang, ni même la parole de l'Église, à son grand désarroi.

Si les Lossyans sont machistes et sexistes, si la valeur de la femme est souvent sous-estimée sauf en tant qu'esclave et donc marchandise, si les Dogmes du Concile imposent des lois cruelles, les Vertus offrent toujours une échappée ; une opportunité de dépasser son rang et briser les carcans de la société. Ainsi, femmes capitaines de navires ou officiers militaires, guerrières, savantes et intellectuelles, chefs de famille et chefs d'entreprises sont des femmes qui ont brandi honneur, courage et sagesse face aux hommes, à égalité, jusqu'à être reconnues. Ce sont les Femmes d'Épée, vues avec méfiance, parfois dédain, mais ô combien respectées.

Un monde de complots et de secrets oubliés

Loss est enfin un monde de faux-semblants, de passés oubliés, d'histoires réécrites et de mythes réinventés.

Dans les profondeurs des forêts et des déserts de Loss se cachent les ruines des Anciens, peuples prédécesseurs des Lossyans, lieux de légendes où des explorateurs audacieux peuvent trouver des artefacts merveilleux ou redoutables.

C'est aussi un monde de sociétés secrètes, de complots entre familles marchandes et lignées aristocratiques. Des luttes intestines, complexes et cachées font rage entre les noirs desseins des sectes de l'Église, et les sombres mystères des sociétés occultes de la Guilde des Marchands. La vérité n'est jamais claire, les apparences sont souvent trompeuses et les certitudes toujours remises en jeu. Et même les antagonismes entre les puissances cachent de funestes

vérités à la complexité effrayante. Rien n'est jamais ce qu'il semble être sur Loss ; à commencer par le passé perdu puis réécrit par l'Église, que les Lossyans commencent à peine à redécouvrir.

Les navires lévitant de Loss parcourent les océans et les plaines, voguant au-dessus des troupeaux d'animaux géants et des prédateurs qui les suivent, cartographiant toujours plus le monde. Savants et génies explorent les arcanes des sciences et de la matière, découvrant le mouvement des astres, les mystères de l'ingénierie et de la médecine, les secrets du loss-métal ; et les plus téméraires et hérétiques explorent les savoirs et mystères des Anciens. Chaque découverte est une nouvelle énigme et un nouvel enjeu dans une lutte entre l'obscurantisme et le progrès... Une lutte qui annonce une prochaine guerre à grande échelle qui ne souhaite pas dire son nom.



Deux soleils, une lune géante, un seul continent

Loss est une planète relativement jeune occupée par un seul continent géant morcelé, parsemé de chaînes volcaniques, de très hautes montagnes et de rifts. Son ciel est éclairé par un beau soleil jaune et une naine éclatante. Il est barré de jour comme de nuit par une lune géante, bleutée et fantomatique : Ortentia.

En fait, c'est Loss qui orbite autour d'Ortentia, une géante gazeuse qui possède une demi-douzaine d'autres satellites, vus depuis Loss comme des étoiles très brillantes portant différents noms, le plus connu est les Vedias.

Les mammaliens

Les hommes sont arrivés des Étoiles avec leurs animaux domestiques et leur vermine, mais certains ne se sont pas adaptés, comme les chats, ou ont simplement disparu, comme les rongeurs. Il faut dire que la flore et la faune de Loss ne sont vraiment pas amicales avec ce qui vient de la Terre : un citadin lossyan dans une forêt a toutes les chances de mourir en moins d'un jour.

La créature emblématique de Loss est un taxon représentant tous les plus grands animaux de ce monde : les mammaliens. Adoptant toutes les formes possibles et imaginables, mais évoquant souvent les dinosaures de la Terre, leur poids approche la tonne, à comparer aux mammifères dont le poids moyen est de 40 kg. Ce sont des créatures évoluées, adaptées à leur milieu. Ils sont tous peu ou prou dangereux. Et à la différence des mammifères sur Terre, les mammaliens dominent toujours ; les Lossyans ont dû faire avec et s'adapter à ce danger à défaut d'avoir pu le faire disparaître.

Une fois par an, le passage de Loss derrière Ortentia crée une éclipse qui la plonge dans trois jours de nuits. C'est quand les soleils reviennent que commence la nouvelle année pour la plupart des peuples.

Enfin, il fait chaud sur Loss, trois degrés de moyenne de plus que sur Terre. Le CO₂ y est plus présent, cela a eu quelques effets sur les animaux et hommes originaires de la Terre. La gravité y est-elle aussi légèrement plus faible, une différence qui a des conséquences.





Les symbiotes

Une autre forme de vie, si répandue et indispensable que sans doute sans elle, il n'y aurait pas de vie telle qu'on la connaît sur Loss, sont les symbiotes.

Petites et fragiles créatures au cycle de vie complexe, les symbiotes colonisent la flore et la faune en bonne intelligence avec leur hôte. Ils échangent nourriture et protection contre des bénéfices mutuels, le plus souvent en termes d'immunologie et d'amélioration de la régénération cellulaire. Les Lossyans ont appris à les sélectionner

et les élever pour en tirer de grands avantages, au point qu'un Lossyan sur quatre en porte un. Certains symbiotes fort chers préservent la jeunesse pendant 150 ans. Les savants leur attribuent encore d'autres capacités étranges et complexes auxquelles personne ne croit vraiment.

À noter qu'il existe une variété géante des symbiotes, les Méduses des Forêts qui se répandent comme une peste ravageant tout ce qui vit et que tous les animaux craignent et fuient comme le feu.

Les Anciens

Avant les Lossyans, il y a eu d'autres civilisations. Là s'arrête ce que savent les Lossyans. Il n'en reste que des ruines cachées, comme si quelque force avait voulu les enterrer sous la surface. Mais ces vestiges regorgent de trésors, dont certains sont à la source de grandes découvertes et technologies répandues partout sur Loss. Et beaucoup d'érudits et de chasseurs d'artefacts pensent

que c'est là que se trouvent les secrets de la venue des hommes sur Loss. Tout le monde nomme le peuple qui a laissé ces ruines : les Anciens. L'Église interdit leur exploration, on dit ces ruines mortelles et maudites, mais nombre de chasseurs de trésors prennent le risque sans hésiter, dans l'espoir d'y trouver des Artefacts merveilleux.

Les Terriens perdus

Encore aujourd'hui, personne ne sait comment les humains sont arrivés sur Loss à l'origine. Mais à peu près tout le monde sait peu ou prou que les humains ne sont pas originaires du monde où ils vivent. Car il continue à arriver des Terriens sur Loss.

Bien que ce soit rare, des habitants de la Terre, planète que donc les savants et érudits connaissent au moins de nom, apparaissent quelque part sur Loss. Soit conscients et vêtus, soit inconscients et nus, ils n'ont dans tous les cas aucun souvenir de ce qui les a amenés là.

Les Lossyans n'ont aucune explication à ces étranges phénomènes. Pour eux, sou-

vent, l'apparition d'une Terrienne perdue et nue est un bon présage : elle sera rapidement capturée et asservie. Les Terriens ne connaissent pas les vertus à priori, ce sont des barbares ; les traquer et les asservir est tout à fait normal. Et un Terrien perdu sur Loss ne survit de toute manière pas longtemps sans l'aide de Lossyans. Quelques-uns cependant s'adaptent à ce nouveau monde et les plus érudits des Lossyans sont curieux de leur savoir et de leur monde et les recherchent pour leurs informations.



Annexe 2 : Peuples & Culture



On reconnaît de suite un Lossyan comparé aux Terriens : il mesure en moyenne 20 à 25 cm de plus que son homologue de la Terre, et semble en général plus large et costaud. Les géants de 2 m 20 ne sont pas rares. Cependant, la notable différence de gravité fait que le Terrien, même plus petit et ayant du mal à respirer le temps de s'acclimater, peut avoir quelques avantages.

Vous trouverez ci-dessous un résumé des quatorze peuples de Loss, mais les points

Quatorze peuples

1. Les Dragensmanns

Guerriers-cavaliers massifs et grands, monteurs de chevaux et de dragens, ils vivent dans des terres froides et rudes, non loin du cercle arctique. Ce sont des hommes braves, fougueux et colériques, de tradition chamanique. Les femmes guerrières y sont communes. Farouchement opposés à l'Église du Concile, ils sont en permanence en guerre contre l'Hégémonie d'Anqimenès..

2. Les Hégémoniens & Anqimenès

Disciplinés, autoritaires, sexistes et arrogants, d'origine Nordique et Slave, ce sont les habitants de l'immense Empire théocratique et conquérant dont Anqimenès est la capitale. Ils sont les plus importants et dévoués fidèles de l'Église du Concile et considèrent comme légitime et juste que le reste du monde doive vivre sous leur joug. Leur empire est sans conteste la plus puissante civilisation de tout Loss.

3. Les Svatnaz

Les hommes de bois d'origine Slave cousins des Hégémoniens, mais farouchement indépendants. Ces derniers les persécutent et les chassent comme gibier pour se fournir en esclaves, et les Svatnaz ont appris à vivre cachés en petites bandes nomades.

communs de la mentalité des Lossyans sont d'être fiers, hospitaliers, superstitieux, fréquemment machistes, et avoir nettement moins peur de la mort que les Terriens. Leur monde est dangereux et hostile, la mort frappe souvent sans pitié ; il y a rarement des forces de sécurité chargées de faire appliquer la loi, quand il y en a une, et l'injustice de classe est à leurs yeux une fatalité coutumière.

4. Les Gennemons

D'origine Asiatique et Sibérienne, métissés avec les Slaves et Nordiques Hégémoniens, ce sont les habitants des marches côtières entre l'Hégémonie et l'Heamlaris, qui ont donc passé une bonne partie de leur histoire à subir les assauts des deux empires. Ce sont des cavaliers indisciplinés à l'honneur pointilleux et vif à s'emporter, vivant dans de grandes plaines de l'élevage de chevaux et de griffons. Leur culture, marquée par l'Église mais teintée de chamanisme, laisse une place importante au matriarcat.

5. Les Heamlaris & la Cité de Rubis

Le second empire de Loss, le seul autre avec l'Hégémonie. Les Heamlaris sont des Asiatiques apparentés à l'Asie du Sud-Est, qui placent l'honneur, le respect, et la position de chacun dans l'ordre des choses au-dessus de tout. C'est un peuple sexiste, très xénophobe, qui a foi dans une version locale du Concile Divin faisant de l'Impératrice du Trône de Rubis une représentante céleste, mais a une défiance quasi haineuse pour l'Hégémonie. Ses guerriers sont connus pour ne jamais se rendre.

6. Les Forestiers de l'Elmerase

Vivant au-dessus des Plaines de l'Étoacle dans des forêts profondes et dangereuses, ce sont des Celtes à la culture tribale et



chamanique. Comme les Svatnaz, ils sont persécutés comme cheptel d'esclaves par l'Hégémonie, mais aussi parfois par les Etéocliens. Ils sont particulièrement méfiants et prudents, vivent dans des villages arboricoles bien cachés, ne commerçant qu'avec précaution. Ce sont des archers redoutables et comme les Dragensmanns, ils accordent une grande place à leurs femmes qui guerroient souvent avec eux.

7. Les Etéocliens

D'origine Hellène pour la plupart, les Etéocliens sont un peuple noble et fier, aux traditions anciennes, qui fait grand cas du respect des Vertus. Chacune de leurs cités-états est farouchement indépendante. Leurs plaines sont les plus fertiles de tout Loss. Malgré leur fidélité superstitieuse à l'Église, ils ont un grand attachement pour leurs anciens mythes et croyances et une grande considération pour l'érudition et les sciences.

8. Les Ar'hanthia des Cités-Unies & d'Allenys

Asiatiques métissés de Méditerranéens, ce sont des marins remarquables, mais aussi, dans les grandes plaines d'Allenys, des nomades élevant des troupeaux de ghia-tonnerres. Superstitieux, très attachés aux dogmes de l'Église, ils font grand cas de l'honneur et de la fidélité à leur peuple et leurs croyances. Leurs cités-états sont unifiées sous la tutelle de la plus grande d'entre elles : la puissante Allenys.

9. Les Teranchens

D'origine Méditerranéenne et Moyen-orientale, les Teranchens sont connus pour leur indiscipline notoire, et leur ruse. Excellents marins, hommes souvent cultivés et prudents, ils dominent par leurs navires les îles des archipels, et ne rechignent pas plus à la piraterie qu'au commerce. Ils sont souvent surnommés les cousins des Athémaïs et partagent leur esprit pro-

gressiste. Ils sont aussi connus pour leurs fréquentes rixes entre cités et ports.

10. Les Jemmaïs

Métissage complexe, bien que de bases Méditerranéennes, on y trouve désormais de tout. Les Jemmaïs, plus par leur mentalité que par leur apparence, forment un peuple à part entière. Humanistes au sens contemporain du terme, farouchement athées, résolument scientifiques, ce sont des survivants peu nombreux, un peuple honni par l'Église et l'Hégémonie, craints par tous les autres, et véritablement connus par aucuns. En fait, les Jemmaïs sont presque considérés comme une légende, car ceux qui voyagent ou résident autour des Mers de la Séparation cachent leur origine. On dit que personne ne peut atteindre les frontières du Jemmaï-he Jil, leur territoire au cœur du Rift. Les Apostats seraient dit-on leur légendaires voisins.

11. Les Athémaïs & Armanth

D'origine Hellène, Méditerranéenne, et Moyen-orientale, les Athémaïs sont un melting-pot de peuples venus de toutes les Mers de la Séparation. À Armanth, on compte cependant pratiquement toutes les ethnies de Loss. Curieux, ouverts et progressistes, les Athémaïs accordent une grande place au commerce et aux échanges, juste avant leur soif de connaissance et de savoir. Leur gouvernement est un mélange de Beys, de gouverneurs, de conseils marchands et de républiques oligarchiques. Armanth l'Hérétique est aussi surnommée la décadente ou encore la cité aux cent mille esclaves. Ses dirigeants et habitants n'ont guère de considérations pour l'Église du Concile, même si celle-ci reste présente et relativement respectée par son aristocratie.

12. Les Erebs

Issus de peuples Orientaux montagnards et très secrets, les Erebs vivent du bois et de l'agriculture. De culture en partie



Annexe 2 : Peuples & Culture

matriarcale, très mystique, la sagesse et l'observation du monde naturel tiennent chez eux une très grande place et ils ne reconnaissent pas la foi de l'Église du Concile. C'est leur isolement, leurs forêts et leurs montagnes qui cachent leurs petits villages qui les ont épargnés des Croisades des Ordinatorii. Ils entretiennent de bons échanges commerciaux avec Armanth.

13. Les San'eshe

Peuple à l'origine incertaine, mais ressemblant à des Asiatiques de grande taille et stature, les San'eshe ont une culture fortement tribale et chamanique qui fait grand cas du courage et des passions et ne font aucune distinction entre les genres. Ils hantent le plus souvent en nomades leurs profondes et mystérieuses forêts. Le culte du Concile ne s'y est jamais implanté et les

Le Concile Divin

Dans toutes les Mers de la Séparation, une religion s'impose par une domination autoritaire, s'appuyant sur l'empire qu'elle dirige : L'Église du Concile Divin. Le Concile Divin possède sa propre cosmogonie expliquée dans ce que les Lossyans appellent les Dogmes, l'ensemble des textes sacrés de l'Église.

Les dieux et les esprits ne sont pas les créateurs de l'univers, mais leurs servants. Les créateurs sont les Entités, jamais nommées ni représentées, régnant au-delà des Étoiles — où reposent les morts vertueux. Elles essaient partout la vie, qu'elles mettent aux mains des esprits et des divinités dont la tâche est de régner sur les êtres qui leur sont confiés et les protéger. Selon le Concile Divin, il y a une infinité de mondes comme autant de sphères de cristal : une planète se tient au centre de chacune, autour de laquelle tournent étoiles, lunes et soleils ; et autant d'êtres vivants, d'esprits et de dieux qui les gouvernent. Au-dessus de

San'eshe ne sont guère tendres ou patients avec des étrangers venant sur leurs territoires. Mais ils sont souvent victimes de raids Teranchens, voire Athémaïs, pour capturer des esclaves.

14. Les nomades des Franges

Culturellement assez proches des Athémaïs, ils vivent d'élevage dans les déserts et les plaines arides du Sud, près de leurs chevaux et de leurs troupeaux de mouton et de Sika. On dénombre un nombre incalculable de clans patriarcaux dont certains dominent leurs rares mais splendides villes taillées à flanc de falaise. Souvent grands et massifs, à la peau noire, ils sont célèbres pour leur endurance et leur manque de pitié, mais aussi pour leur générosité et leur fierté ombrageuse.

tout cela, silencieux et invisibles, les entités du Concile observent et n'interviennent en





dernier recours que quand leurs serviteurs ont échoué à leur tâche : protéger la vie, l'intelligence et la civilisation. Les Lossyans, suite à l'échec des puissances qui veillaient sur eux, sont donc privilégiés et bénis puisqu'ils connaissent le Concile.

Les Prophètes et les Ordinatorii de l'Église parlent au nom du Concile et sont protégés

par ses envoyés directs, les Thanataires. Comme dieux et esprits ont échoué sur Loss, il est déclaré interdit par les Dogmes de les prier, les honorer, leur offrir sacrifices ou élever autels et temple. Et la croyance que l'Église chasse avec le plus de véhémence, c'est le chamanisme.

Les autres religions de Loss

L'Église a supplanté tous les cultes, mais n'a pu les écraser et les faire disparaître. Nombre d'anciens dieux et panthéons sont toujours chers au cœur des Lossyans. Ceux-ci croient toujours aux fantômes, aux goules, aux génies et aux démons, et si toute forme de culte public est proscrite, textes religieux, autels secrets et chapelles discrètes n'ont jamais cessé de fleurir. Les peuples de Loss étant venus de la Terre au cours de l'antiquité, les noms de certains dieux ne sont pas inconnus des Terriens, surtout les anciens dieux grecs toujours priés chez les Etéocliens, comme Apollon, Zeus, Athéna ; d'autres sont totalement uniques aux peuples lossyans et seront abordés plus en détail dans le livre du jeu de rôle.

De plus, certains peuples sont farouchement opposés à l'Église du Concile Divin et lui résistent, c'est le cas du plus emblématique de tous : les Dragensmanns dont le culte chamanique riche et complexe est aussi le ciment de leur civilisation.

L'Église elle-même n'est pas aussi unifiée qu'on pourrait le croire. Des schismes sont apparus, des sectes secrètes et des cultes déviants ont fleuri ici et là, et certaines Églises hérétiques ont fini par avoir un grand poids, comme celle de l'Empire de l'Hemlaris.

Enfin, malgré des formes très variées et parfois uniques, le chamanisme a une forte influence sur nombre de peuples de Loss,

qui dépasse le simple cadre religieux. Les chamans ont un pouvoir sur Loss, une étrange et mystérieuse influence sur le monde naturel et cela est suffisant pour que l'Église s'acharne sur les chamans, qui sont recherchés et pourchassés partout où les Ordinatorii le peuvent.





Annexe 2 : Peuples & Culture

Les plus grandes cités de Loss

Les peuples de Loss vivent resserrés autour de cités-états et de villes et bourgs puissamment fortifiés. Une nécessité quand on vit sur un monde où pour certaines créatures un mur de trois mètres de haut n'est guère plus un frein qu'une palissade de jardin. Il y a donc peu de communautés rurales, et même celles-ci sont fortifiées. Les

villes de Loss ont tendance à concentrer beaucoup de population. Il existe ainsi sept villes frôlant le demi-million d'habitants. Et si trois d'entre elles atteignent le million d'habitants, deux dominent les Mers de la Séparation par leur importance et leur puissance.

Armanth



Capitale de l'Athémaïs, même si les provinces et cités-état de la région sont toutes autonomes, la cité des Maîtres-marchands abrite plus de 1,2 million d'habitants. La cité est construite sur une lagune dans l'estuaire du fougueux fleuve Argas. Une partie de la ville et de ses nombreux chantiers navals est bâtie sur des îlots artificiels et son urbanisme est aussi chaotique que le sont les décisions des familles dirigeantes et les

humeurs du Conseil des Pairs. Armanth est surtout connue pour accueillir les intellectuels, les libre-penseurs, les savants harcelés ou pourchassés dans leur pays, y compris des femmes, et y être de grande tolérance et modernisme. Pourtant, c'est la capitale du commerce des esclaves et lors des Grands Marchés aux Cages, elle abrite parfois plus de 200 000 captifs destinés à être revendus.



Anqimenès



Capitale de la théocratie de l'Hégémonie, havre de l'Église du Concile Divin, Anqimenès frôlerait les deux millions d'habitants. La ville est un monstre gigantesque à l'architecture riche et complexe, urbanisée avec un ordre et un soin maniaque. Blottie derrière les plus formidables murailles ja-

mais construites, la ville est un ogre qui nécessite toutes les ressources de l'Empire pour subsister. Alors que c'est Armanth qui a parmi ses surnoms «La cité aux cent mille esclaves», c'est bel et bien Anqimenès qui en exploite le plus : presque un cinquième de sa population est asservie.

Les Voyages sur Loss

Sur Loss, les voyages se font souvent par voie maritime. Presque toutes les cultures et la plupart des cités-états font face aux Mers de la Séparation. Mais sur terre, les caravanes de montures et chariots sont peu répandues sur les longs trajets. Les grands troupeaux de mammaliens géants comme les longilas ou les ghia-tonnerres représentent un danger comme le sont les prédateurs de plusieurs tonnes qui les suivent. Face à la faune de Loss, l'homme ne pèse pas lourd, même puissamment armé.

Les voyages terrestres se font ainsi par les navires lévitant, une merveille tech-

nologique employant les propriétés antigravitationnelles du loss-métal. Ces navires, parfaitement aptes à voguer sur les eaux, peuvent alors flotter dans les airs à quelques mètres de hauteur, hors de portée des prédateurs. Des lignes et voies terrestres suivant les fleuves et les vents existent à la manière des routes maritimes.

Il y a quand même des caravanes employant la force animale. Les Gennemons savent dresser les longilas pour du transport de marchandises et plusieurs peuples emploient les griffons comme montures, des animaux que les autres mammaliens pré-



Annexe 2 : Peuples & Culture

fèrent fuir. Les Lossyans ont bien entendu aussi des chevaux. Mais au final, les navires lévitant et leurs routes restent le plus sûrs,

surtout pour transporter de grandes quantités de marchandises.





Les Lossyans ne considèrent en général que trois éléments constitutifs du monde, et trois vertus : La Terre qui est l'Honneur, le Feu qui est le Courage, et l'Eau qui est la Sagesse. Enfin l'Air est la Foi, la Vertu Perdue que l'Église a fait effacer de l'histoire.

La vision du monde des Lossyans, aussi variée qu'il y a de peuples et d'individus,

L'Honneur

La Terre est la stabilité, la droiture, l'assurance, la source de la naissance et du foyer. Elle est l'Honneur : elle est le fait d'agir en priorité en vertu de ses convictions, en lien avec les principes partagés par son groupe, son peuple, les croyants de sa foi. L'honneur est un code de conduite qui est partagé par la communauté : on le gagne par des actes admirés par la collectivité, on subit la honte

est quand même assez éloigné de celle du commun des mortels du 21^e siècle sur Terre. Mais on y retrouve cependant des normes qui nous sont aisément accessibles. Et comme les Trois Vertus forment un des grands piliers de la mentalité lossyane, nous allons la résumer rapidement.

et on le perd par des humiliations que les siens réprovent. Des trois vertus, l'honneur est la plus visible.

Sans honneur, un homme n'a plus de parole. Il ne peut pas être considéré de confiance ou fiable : c'est un infâme, un vil. Il sera honni, méprisé et rejeté des siens, jusqu'à l'ostracisme..

Le Courage

Le feu est l'énergie, la vivacité, la force et la renaissance ; c'est le Courage. Le Courage est le fait de surmonter sa peur pour agir face au danger. C'est en cela que l'on ne parle pas d'audace, ou de témérité, qui sont dictés par le désir, l'envie, l'orgueil ou le manque d'instinct de survie. Le courage ne se devine que difficilement chez l'indivi-

du. Il faut une situation de grand danger et la nécessité de surmonter la peur pour voir apparaître le Courage.

Le Courage est une vertu très respectée des Lossyans. Il est honorable pour eux de faire front au danger, même mortel, quand c'est nécessaire. La lâcheté est pour eux le signe d'une faiblesse impardonnable.

La Sagesse

L'eau est le calme, le mouvement incoercible qui contourne tous les obstacles, le miroir qui reflète le soi, la sérénité de son ruissellement, la force qui prend son temps pour abattre les plus solides fondations. Elle est la Sagesse. La Sagesse est le fait de se conformer à une éthique, souvent commune à sa communauté. Elle allie la conscience de soi et des autres à la tempérance, la prudence réfléchie, la sincérité et le discernement. L'homme sage devient respecté et écouté

pour l'éclairage qu'il fournit aux autres sur leurs problèmes et leurs peurs de l'inconnu.

L'homme sans sagesse est impulsif, sanguin et colérique. Il est irréfléchi, et doit endosser plus que tout autre les conséquences de ses décisions malavisées. Les Lossyans n'auront pas de pitié à le traiter de sot et à ne pas lui accorder de crédit.

La Vertu Perdue

L'air est l'immatériel, le règne de l'intangible. Il ne se voit pas mais se ressent. Il ne peut être touché, mais il touche tous les êtres. Il est la Foi : la Foi est le concept même de confiance en ce qui n'a pas d'existence vérifiable par les sens, l'expérience ou la preuve matérielle. Pour les Lossyans, cette notion est liée à l'Honneur. Il est honorable de faire confiance et de donner sa confiance. Mais pour qui connaît la Foi, c'est tout autre chose : l'Air est la confiance absolue et aveugle. Elle est le sacrifice et la dévotion et finalement, elle touche du doigt aux

essences mêmes de la spiritualité et du don de soi. Elle est l'Amour inconditionnel.

C'est une Vertu incompréhensible pour la plupart des Lossyans. Le sacrifice pour l'Honneur et par Courage leur est accessible, l'affection et l'amour leur sont naturels. Mais que la confiance, le sacrifice, l'amour puissent atteindre la dévotion et le don absolu de soi est une idée qui leur est étrangère. C'est même hérétique si cette Foi va dans à des concepts ou des divinités immatérielles..





Vous avez sur www.chantsdeloss.com les règles complètes du système de jeu, que vous pourrez télécharger gratuitement et consulter à loisir. Nous n'allons vous présenter que les principes fondamentaux du système de jeu des Chants de Loss.

Dans Les Chants de Loss le jeu de rôle tout est noté sur 10. Vertus, Traits, Talents et même capacités et niveaux de Légende respectent la même logique dans la mécanique du jeu. Celui-ci n'emploie qu'un seul type de dé : le dé à 10 faces. Mais on peut parfois en lancer plusieurs. Quelques jetons peuvent aussi être utiles.

La résolution des actions se fait simplement par l'addition de : **Trait + Talent + d10**, contre une Difficulté estimée soit par le meneur de jeu, soit par le joueur lui-même qui veut tenter un Exploit : un Exploit, c'est décider

Tenter un Exploit

Un personnage-joueur peut souhaiter que son Action ne soit pas simplement «réussie», mais qu'elle lui fournisse des effets secondaires à son avantage. Il veut faire un Exploit : par exemple, faire plus de dommages à une attaque, créer un objet de meilleure qualité, dominer ou effrayer durablement un interlocuteur. Pour cela, le personnage-joueur décide d'endosser un ou plusieurs Exploits. Ceux-ci s'additionnent alors à la Difficulté de base du Test de l'Action qu'il voulait entreprendre :

Un Exploit représente un +5 à la Difficulté du Test d'Action.

Ainsi donc, trois Exploits = +15 au Test à réussir avec son jet de dé.

On ne peut jamais déclarer plus de 5 Exploits à un Test d'Action.

Si le joueur réussit son Test d'Action, chaque Exploit devient un effet spécial

de faire mieux qu'une Réussite simple à son Test. La plupart du temps, une Action entreprise par un personnage est d'une difficulté de 15. Elle sera de 10 si c'est vraiment facile, et de 20 si c'est considéré comme une tâche difficile.

Le dé explosif : Quand on lance le D10 et qu'on fait 10, on peut relancer le dé et additionner. Quand on fait 1, on relance le dé, et l'on soustrait. Cette règle ne s'applique pas aux dégâts ou à l'initiative des personnages en combat.

Il n'y a pas de réussite exceptionnelle ou d'échec dramatique déterminés par le hasard seul dans Loss. C'est le joueur qui décide de tenter une réussite incroyable, un exploit, et prend le pari de réussir. S'il échoue, c'est là que les choses se corsent.

qu'il peut employer sous diverses formes, y compris comme bonus de +5 pour un prochain Test d'Action. On appelle cela des Augmentations Gratuites.

Si le joueur échoue à son Test d'Action, il se passe deux choses :

Si c'était une Action contre des adversaires, ceux-ci gagnent en bonus à leur prochain Test d'Action autant de +5 (on appelle cela des Augmentations Gratuites) que le joueur aurait dû en gagner s'il avait réussi. Et ils peuvent les garder pour s'en servir au cours des instants qui suivent.

Et s'il n'y a pas d'adversaire à ce moment-là ? Les Exploits ratés deviennent des Désastres : des conséquences désagréables, embarrassantes ou simplement comiques à l'encontre du personnage-joueur qui a loupé son Test. Plus il y en a, plus cela est grave ou dangereux.

Cette règle fonctionne aussi pour le meneur de jeu : si un PNJ tente un Exploit, c'est les mêmes principes et, le ou les joueurs bénéficient des +5 gagnés si le PNJ a raté son Test.

Un seul Exploit est un petit effet spécial avantageux. Trois Exploits peuvent changer le cours des événements au bon moment. Cinq Exploits sont le genre de choses qu'on conte dans les légendes.

Garder le compte des Augmentations Gratuites et des Désastres

Quelques jetons ou des dés suffisent. Ils permettent d'être échangés entre le meneur de jeu et les joueurs pour savoir combien de bonus peuvent être utilisés pour leur Test.

Les Augmentations Gratuites permanentes

Les archétypes des personnages, les spécialisations, mais aussi certains matériels et objets fournissent des Augmentations Gratuites (des +5) disponibles en permanence. Ces Augmentations Gratuites ne sont jamais comptées dans les jetons puisque ce sont des bonus permanents.

La limite de temps de l'usage des jetons

Les jetons d'Augmentations Gratuites et de Désastres ont une durée maximale est d'une Scène (voir le temps en jeu dans les règles du jeu de rôle). Quoi qu'il arrive, à la fin de la Scène où les joueurs sont impliqués, tous les jetons des joueurs et du MJ disparaissent et sont remis à zéro.

Les Exploits et les types d'Actions

Un Exploit permet de réussir une Action physique une fois et demie mieux qu'elle le serait sans cet Exploit. Si l'on veut courir plus vite, un Exploit réussi vous donne + 50 % de vitesse. Pareillement, si le personnage veut sauter un large fossé sachant qu'un saut en longueur de difficulté moyenne est de deux mètres, il devra tenter au un Exploit pour s'assurer de franchir, s'il réussit, 3 m de fossé.

Un Exploit permet d'obtenir une information en plus de celle de base recherchée. Un Test de pistage avec un Exploit réussi permettra de suivre la piste, mais aussi de choisir entre : connaître la vitesse, ou encore le poids ou même l'état de santé de la cible pistée.

Le principe s'applique aussi à une discussion pour obtenir des informations, ou négocier un résultat, en combinant ces principes et ceux plus haut de +50 % d'effet à chaque Exploit réussi.

Un personnage qui se cache ou agit furtivement peut tenter des Exploits pour rendre plus ardue sa détection. Il peut aussi faire pareil pour dissimuler des choses, ou encore cacher ses émotions, mentir de manière particulièrement convaincante et jouer la comédie. Toutes ces Actions sont faites pour ne pas se voir.

Dans ces cas-là, les personnages tentant un Test pour mettre à jour la dissimulation, la tromperie ou trouver l'objet caché par leur adversaire font un Test Aveugle : le personnage doit décider quels Exploits il tente sans savoir combien lui sont nécessaires pour réussir. Mais s'il réussit avec un Exploit de moins que celui qui a tenté de se dissimuler, il aura un indice ou une intuition.

On peut tenter un Test avec des Exploits dans le but d'obtenir des jetons d'Augmentations Gratuites. Comme on peut le remarquer dans certains exemples plus haut, c'est tout à fait possible de tenter des Exploits dans le but de faciliter des



Actions futures (voir plus haut sur la limite de temps).

Les Exploits selon les Actions entreprises sont détaillés dans le chapitre du livre de jeu de rôle : les Actions.

Exploits en combat

Les Exploits en combat ont leur propre mécanique. L'adversaire peut toujours pa-

rer, ou esquiver l'attaque, mais doit tenir compte (sauf exception) de la difficulté endossée par les Exploits de son adversaire.

Les Exploits en combat ont des effets très variés, comme viser une cible, désarmer un adversaire, le faire chuter ou l'immobiliser et même tuer net. **L'exploit le plus courant est de rajouter 1d10 aux dégâts de l'attaque par Exploit réussi.**



Les Oppositions

Quand on agit directement contre un individu, on s'oppose à lui. Il existe deux cas d'oppositions, l'Opposition passive et l'Opposition Active :

Les Oppositions passives

L'adversaire résiste simplement passivement. Le test du personnage va alors se faire avec comme difficulté la Vertu ou le Trait le plus adéquat de la cible, multiplié par

3 (Trait ou Vertu x3). Si le personnage réussit le Test, il réussit l'Action. Des Exploits supplémentaires permettent par exemple d'augmenter la qualité de l'Action.

Les Oppositions actives

Les deux adversaires s'affrontent directement : dans une joute orale, devant un échiquier, pour un bras de fer, etc. En usant tous les deux d'un Test Trait+Talent

ou Vertu+Trait le but est que celui qui fait le plus haut score gagne. Une Opposition active compare en général deux Talents similaires, mais elle peut aussi comparer un Trait+Talent contre une Vertu+Trait. Chacun des deux protagonistes ne fait pas forcément le même genre de Test. La liste détaillée de certaines Oppositions sera abordée dans le livre du jeu de rôle au chapitre : Les Actions.

On peut décider de tenter des Exploits dans une Opposition Active : celui qui lance l'Opposition active annonce un Exploit à son Test. Son adversaire a alors le choix : soit il décide de ne pas surenchérir, et les deux protagonistes lancent le dé avec la difficulté

à atteindre de l'Exploit déclaré, soit il surenchérit et passe la main à l'adversaire qui doit décider à son tour : on ne peut déclarer que 5 Exploits au maximum. Un protagoniste ne pourra donc en déclarer que 2 et l'autre 3 ce qui fournit toujours un léger avantage à celui qui débute l'Opposition.

Celui qui ne peut plus déclarer d'Exploit lance le dé. S'il échoue, l'adversaire n'a pas besoin de faire de Test et c'est lui qui pourra alors décider des effets spéciaux de tous les Exploits tentés. S'il réussit, l'adversaire doit lancer le dé. Si au final, il y a égalité, l'Opposition est un match nul. S'il y a un vainqueur et un perdant, le vainqueur décide alors des effets spéciaux de tous les Exploits tentés.

Les inspirations

Ce que sont les Inspirations est abordé en détail dans le Livre du jeu de rôle. Elles sont au nombre de quatre : Honneur, Courage, Sagesse et Foi. Un personnage dispose de quelques points d'Inspirations liés directement à ses Vertus, et celles-ci peuvent être dépensées pour obtenir un bonus de +5 à un Test. Mais seulement si ce Test est lié à la Vertu concernée.

En user n'est pas sans conséquence : se servir d'une Inspiration de Courage pour fuir un combat en laissant ses amis dans la mêlée est une lâcheté qui risque bien d'affecter la Vertu de Courage du personnage. Les Inspirations se régénèrent d'une aventure à l'autre.

Les personnages du jeu de rôle

Avant tout, un personnage des Chants de Loss est un héros. Même débutant, même perdu et d'apparence faible, il reste un personnage supérieur à la norme et capable de faire de grandes choses. À la différence du protagoniste commun, que l'on nomme «sbire», le héros de Loss dispose de plus de résistance et d'alternatives devant le danger et la mort, ainsi que d'un Archétype. Cela désigne le type de héros qu'il incarne, et qui définit dans quel domaine il est le meilleur.

Et enfin, un héros de Loss a une Légende... et il va la forger et elle va évoluer et grandir. La Légende s'incarnant dans de nouvelles

capacités et, moyens de faire de lui un héros ; ce sont les capacités de Légende de chaque archétype.

Un personnage dans les Chants de Loss est défini par quatre concepts qui ensemble font ce qu'il est et peut faire :

Les Vertus

Au nombre de quatre, nous parlons de leur nature plus haut dans ces pages. La plupart des personnages n'ont pas accès à la Vertu de Foi, mais seulement à celles de l'Honneur, du Courage et de la Sagesse. Ces vertus influent tout le personnage : elles



fondent ses valeurs et son interprétation, définissent en partie les Traits et par les Inspirations, influent sur tous les Talents et capacités du personnage.

Les Traits

Au nombre de six, ils représentent les capacités sociales, physiques et mentales du personnage. Comme un test d'Action est basé sur Trait+Talent+1d10, ils ont une forte influence sur le jeu. Ce sont :

- **Le Pouvoir** : le charisme et la capacité d'influence. Il est l'apanage des leaders, des officiers militaires, des grands hommes politiques, des diplomates et des gourous.
- **L'Empathie** : la capacité à ressentir et partager les émotions. Elle est l'apanage des conseillers, des observateurs, des séducteurs, des psychologues, des chamans, et des serviteurs les plus dévoués.
- **La Puissance** : la force, l'endurance, la carrure du personnage. La Puissance est l'apanage des guerriers et des légionnaires, des bûcherons et des dockers.
- **L'Agilité** : la souplesse corporelle, la vivacité et la dextérité manuelle. Elle est l'apanage des monte-en-l'air, des acrobates, mais aussi des artistes martiaux.
- **L'Esprit** : l'érudition, le raisonnement et la volonté. Il est l'apanage des savants, des sages, des chamans, des ascètes et des érudits.
- **L'Instinct** : la somme des cinq sens du personnage, et le sens du danger. Il est

Le Combat en quelques mots

Il y a deux points à retenir du principe du combat dans Loss : le premier est que la plupart des adversaires sont des «sbires» (voir ci-dessous). Le second point à retenir est que le combat est le règne du 15 à atteindre sur le total trait+talent+d10 et des Exploits pour obtenir des effets spéciaux.

l'apanage des chasseurs, des hommes des bois, des spécialistes de la filature, des musiciens et des chanteurs.

L'Archétype

Il y a 15 archétypes de héros dans le livre de base de Loss, ce qui regroupe toutes les variétés de rôles qu'un jour souhaiterait incarner. Chaque archétype est unique et englobe des talents, capacités et avantages propres au héros. Un archétype n'est pas une profession, mais un rôle qui détermine dans quel domaine et dans quels talents le personnage surpasse la plupart des gens et peut accomplir des exploits et de quelle manière il va évoluer et écrire sa Légende dans le monde de Loss.

Vous trouverez la liste détaillée des 15 archétypes sur www.chantsdeloss.com. Mais nous citerons par exemple le capitaine, le combattant, le génie, l'ombre, le chanteur de Loss...

Les Talents

Enfin restent les talents du personnage. Pour résumer, ce sont ses connaissances, ses entraînements, ses compétences, l'ensemble des choses que sa vie lui a appris à faire. Les talents sont influencés par les Traits, l'archétype, mais aussi la culture et l'origine sociale du personnage. La norme dans un talent est qu'un niveau de 5 est celui d'un professionnel débutant et 7 un professionnel confirmé. Il est impossible d'avoir plus de 7 dans un talent quand on crée un personnage débutant.

Sauf quelques exceptions comme le combat à distance, toucher un adversaire est toujours une difficulté de base de 15 et celle-ci varie rarement.

La manière dont se résout une action de combat est simple : l'attaquant fait un test

de Trait+Talent de combat+d10, diff. 15. S'il réussit, le défenseur a le choix, si c'est possible, de parer ou esquiver avec un test lui aussi, avec une diff. de 15. Sauf si l'attaquant a tenté un ou plusieurs Exploits, le défenseur n'a qu'un 15 à faire sur son dé pour parer ou esquiver. Bien sûr, le défenseur peut alors déclarer un ou plusieurs Exploits pour obtenir des effets spéciaux,

ou cumuler des jetons d'Augmentations Gratuites pour ses prochaines Actions. Si l'attaquant touche et que le défenseur échoue, la phase de résolution des dégâts entre en scène. Ceux-ci sont toujours égaux à 1d10+dégâts de l'arme+bonus éventuels de dommages. Mais des Exploits de l'attaquant peuvent augmenter le nombre de d10 à lancer, par exemple.

Les sbires

Ce sont les gardes, les seconds couteaux, les petits malfrats, les soldats basiques. Un sbire n'a pas d'Archétype, et donc pas d'Augmentations Gratuites fournies par celui-ci, mais seulement quelques talents et des scores d'armes et d'armure. Ses Traits sont en général égaux à ses Vertus.

Les sbires tombent comme des mouches. Ils peuvent être dangereux en groupe, mais individuellement, ils ne sont pas solides :

Quand des personnages-joueurs affrontent des sbires, ceux-ci peuvent être vaincus sans jeter de dés de dégâts : dès lors que le personnage-joueur tente un Exploit à son Test d'attaque (en gros, faire 20) et touche le sbire, celui-ci est considéré hors de combat ou mort. De plus, les sbires ont seulement

10 niveaux de santé, et l'on ne calcule pas leurs malus aux jets de dés. Il suffit dans tous les cas d'infliger dix niveaux de santé à un sbire pour le vaincre.

Un personnage ne peut abattre qu'un sbire à la fois, sauf en tentant des Exploits d'attaque multiple.

Deux exemples de sbires :

Petit malfrat (sbire médiocre) : H4, C5, S4, mêlée 6, esquive 4, tir 5, 10 PV. Armure 6, Sabre : dgts +5, vitesse 3. Petit pistolet : dgts +5, vitesse 10.

Ordinatori (sbire supérieur) : H5, C6, S5, mêlée 6, esquive 5, tir 6 (spé : fusil), 10 PV. Armure 7, épée courte : dgts +4, vitesse 3. Fusil : dgts +7, vitesse 10.

Déroulement du Tour de Combat

Voici comment se passe un tour de combat :

1. Déclaration des actions

Le meneur de jeu présente la situation et demande à chacun des joueurs ce que son personnage veut faire. Bien sûr, il va aussi déclarer, voire décrire ce que semblent vouloir faire les protagonistes qui affrontent les personnages-joueurs.

2. Décider qui va agir en premier (avoir l'Initiative)

Chaque protagoniste du combat lance un d10+Initiative. Le d10 de l'initiative n'explode jamais.

Le plus haut résultat désigne qui commence, et de comment le meneur de jeu va compter les phases d'Action pour le tour de combat. On compte en décroissant. Une table d'Initiative sera fournie dans le jeu de rôle.



3. Agir

Chaque action coûte des points d'Action. Ces points sont déduits de l'Action à venir que le joueur va tenter.

Voici la liste non exhaustive des coûts en Points d'Action des différentes Actions de combat possible :

- Parer ou esquiver : 1
- Attaque à mains nues : 2
- Attaque avec une arme : selon l'arme, en général entre 2 et 7 indiqué par leur Vitesse.
- Se déplacer : 2
- Saisir un objet au sol : 2
- Se relever ou reprendre son équilibre : 4
- Action complexe en combat (la plupart des Exploits de combat) : 2

Le tour de combat s'achève quand plus personne n'a de points d'actions à dépenser et ne peut donc plus agir.

Note : un personnage qui doit parer ou esquiver avant de faire sa première Action perd autant de Points d'Action que de fois où il a dû esquiver ou parer. Ce coût est à payer même si la parade ou l'esquive ont échoué. Le personnage peut ainsi ne plus pouvoir agir du tour, car il a perdu tous ses points d'Action.

Types de combat et modificateurs

La mécanique du combat dans Les Chants de Loss suit toujours le modèle décrit plus haut, mais selon le type de combat, des modificateurs viennent enrichir les possibilités et contraintes des personnages. Ils sont abordés en détail dans les règles du jeu sur www.chantsdeloss.com.

Les Exploits en combat

Ils sont abordés en détail dans les règles du jeu sur www.chantsdeloss.com. Vu leur nombre et la variété des possibilités, nous vous conseillons d'aller consulter, télécharger les règles de combat.

Parer et esquiver

Pour parer une arme, il faut être soi-même armé, ou porter un bouclier. Il est possible d'arrêter certaines armes à mains nues, mais c'est un cas spécial d'Exploit risqué.

Pour esquiver, il suffit de voir venir l'attaque. Ce qui veut dire que l'on peut esquiver toutes les attaques dans Les Chants de Loss, même des balles. Il n'y a que deux règles : il faut voir l'attaquant ou l'attaque, et l'on ne peut esquiver une explosion : si l'on est dans le rayon de déflagration, on ne peut y échapper.

Les boucliers et les armures

Quand on réussit une esquive ou une parade, on évite tous les dégâts. Si l'on porte un bouclier, celui-ci en plus de donner un bonus à la parade, protège de quelques dégâts même si l'on ne réussit pas à parer.

Les armures dans les Chants de Loss commencent dès le simple tissu épais et solide. Ainsi donc, un bon manteau ou un gilet de cuir comme une chemise de soie confère un peu de protection. Il n'y a pas de localisation des dégâts, la manière dont une armure couvre ou pas le corps influe donc sur sa protection.

Le coffre maudit

Résumé

Les PJ's vont se retrouver avec sur les bras des blessés graves, un navire-fantôme, et un artefact Ancien mortel et quasi intransportable. Poursuivis par un galion de guerre de l'Église, ils n'auront d'autre choix que faire escale dans la première ville venue pour tenter de trouver de quoi soigner leurs blessés, et refourguer l'artefact dont le prix est aussi élevé qu'il est dangereux.

Mais rien ne va se passer aisément. Une fois parvenus à Kemeleth les Ordinatorii de la ville prêtent main-forte à ceux du navire qui vient d'accoster au port, et l'ambiance de la ville devient tendue, les Ordinatorii décidant de rechercher les pirates et le coffre de l'Artefact malgré les autorités de la cité, qui va commencer à se fâcher un peu et tient elle aussi à récupérer l'objet, tandis que la Guilde des Marchands locale voudrait bien mettre aussi la main dessus. Alors que les PJ's cherchent comment s'en débarrasser et sauver leurs camarades blessés, ils vont devoir se démener entre les autorités de la ville, l'Église, et la Guilde des marchands, en essayant de négocier et sortir de cette embrouille. Le scénario est très ouvert et laisse libre cours aux choix des joueurs, et à leurs décisions. Mais une fois qu'ils sont en ville, tout deviendra très compliqué et quitter la cité sur leurs deux pieds et sans tout y perdre sera l'enjeu de toute l'histoire.

Les personnages

Kaeshi E'shen : exilée de l'Empire de Rubis quand elle a décidé de devenir Femme d'Épée en voulant suivre les traces de son défunt père maître d'armes. Elle s'est réfugiée à Allenys, où elle a retrouvé la famille E'shen. Jerod est son demi-frère aîné. Ces deux-ci ont décidé de prendre la mer et trouver leur liberté en voyageant, bien que cela se soit terminé dans un équipage de

pirates, un moyen de payer leur traversée vers Armanth.

- arc à poulie (dégâts +4, initiative 3, rechargement 3)
- sabre hemlaris (dégâts +4, initiative 2)
- plastron léger (protection 5)

Jerod E'shen : second-né de la famille E'shen dans les Cités-Unis, il a suivi sa demi-sœur femme d'épée, donc pas très bien vue de la famille, pour échapper au souhait parental de le faire entrer dans les ordres comme médecin au service de l'Église. Il espère vivement rejoindre Armanth où il pense pouvoir user de ses talents librement. Il a du mal à ne pas montrer qu'il est fort sensible à la beauté de Jhaleek le marchand.

- chemise de soie (protection 2)
- trousse de soins, et remèdes d'urgence

Miklonos Hesperus : se faisant passer pour un ingénieur naval de qualité, Miklonos est en fait un chasseur d'artefacts qui parcourt les Mers de la Séparation à la recherche des merveilles et des machines des Anciens, avec des fortunes variées, et un certain manque de bol financier, ce qui l'a forcé à finir dans un équipage pirate à proposer ses services. Mais il ne supporte pas les scènes de bataille et de violence de ce type, et donc, quand il y a des abordages et batailles navales, il reste planqué dans les salles des machines. Miklonos s'entend très bien avec Jerod, surtout sur des points de vue ouverts sur la science et le progrès modernes.

- pistolet à impulsion (dégâts +4, initiative 2, rechargement 15),
- veste de cuir, avec gants de travail (protection 3)
- ceinture à outils de mécanique avec loupe et instruments de précision.



Jhaleek Sin'Athir : (personnage masculin ou féminin au choix) marchand et courtisan nettement plus porté sur le négoce politique que commercial et qui ne dira pas ce qu'il fait sur une caravelle de pirates, Jhaleek est un Armanthien progressiste et libertaire, qui joue de son apparence androgyne et de sa beauté ravageuse avec malice. Il a souvent le visage voilé, ne laissant voir que ses yeux, mais sa beauté trouble beaucoup hommes et femmes. On lui demande souvent de montrer la couleur de ses cheveux, noirs comme ses sourcils, car ses yeux verts ne passent pas inaperçus et fascinent autant qu'ils rendent méfiants.

- long poignard (dégâts +2, initiative 2)
- chemise de soie (protection 2)
- outils dissimulés de crochetage et de serrurerie.

Préambule

Les joueurs sont tous membres de l'équipage de l'Alcérís, caravelle pirate lévitante de l'Athémaïs commandé par le capitaine Ibrahim Dack, connu pour l'efficacité pragmatique de ses campagnes de piraterie, faites entre les îles de l'Imareth et Teranchens. L'Alcérís évite de s'attaquer à des navires d'Armanth et de l'Athémaïs en général, pour profiter de ses ports sans trop d'ennuis.

La veille, après l'abordage d'un navire marchand Teranchen, le Queletekyos, qui fut laissé en piteux état et vidé de sa cargaison, dont quelques rouleaux de tissu précieux et un seul et unique coffre pesant un poids considérable, le capitaine a fait mettre à fond de cale Kaeshi qui n'a pas aimé le massacre inutile de l'abordage et s'est opposée à lui. Jerod s'est occupé des quatre pirates blessés graves au pont inférieur, Miklonos qui ne supporte pas les batailles rangées n'a pas quitté les salles des machines, et Jhaleek a préféré ne pas s'en mêler et lui aussi rester au point inférieur en venant prêter main-forte à Jerod, ou encore tenir

compagnie à Kaeshi en cage. Au final, tout ce petit groupe est allé dormir tandis que sur le pont, les pirates fêtaient leur victoire et leur butin tard dans la nuit.

1) navire-fantôme

L'histoire commence au matin : au réveil, personne n'entend aucun bruit. Il n'y a âme qui vive sur le pont inférieur, nul pirate en train de dormir, et il n'y a que les 4 blessés graves alités. Le navire gîte et on entend les claquements des voiles, et le grincement des gréements, comme sur un navire-fantôme.

Sur le pont, tout le monde git au sol, mort. Tous les pirates (une quarantaine) sont étalés raides morts, du sang séché a coulé des yeux, des oreilles et du nez ; ils sont tous autour d'un grand coffre ouvert. Celui-ci est doublé de plomb, fabriqué récemment et de construction assez typiquement Etéoclienne, et contient une étrange structure métallique (le métal ressemble à de l'aluminium brossé) aux formes arrondies et oblongues presque biologiques, qui a l'air de peser un sacré poids, et dont on ne distingue en rien l'usage, sauf sur la surface exposée des sortes de formes imbriquées et rhomboïdes qu'on pourrait croire avec beaucoup d'imagination être des boutons, encore faut-il y penser. Au premier regard, pas possible de deviner ce que c'est.

C'est un moteur Ancien, ce que seul un spécialiste des Arfefacts pourra dire : le capitaine après avoir ouvert le coffre l'a manipulé sans faire attention, et l'a brièvement mis en marche. L'onde de radiations de la machine a tué tout le monde en un éclair avant de s'arrêter, le flash bref n'a pas traversé les parois de bois, c'est pour cela que les PJs sont vivants. Il faudra examiner la machine pour savoir si elle fonctionne encore ou pas -elle est éteinte, mais clairement, c'est un engin rare, dangereux, et pas manipulable sans risques. Même avec des experts, il faudrait des semaines pour savoir

s'en servir et savoir à quoi cela sert vraiment, si tant est que ce soit même possible.

2) le port le plus proche

L'Alcérís est une petite caravelle armée, il est difficile de naviguer sans une dizaine de personnes à la manœuvre et il a dérivé toute la nuit sans pilote. Il gîte, il a tourné en rond, et le courant l'a ramené près des côtes ; il devient urgent d'en reprendre le contrôle... mais à quatre seulement, ça ne sera pas une mince affaire, et c'est le moment de faire angoisser un peu les PJs et les faire réagir vite avant de se manger des rochers.

À moins d'un jour de mer, en consultant les cartes et en faisant le point sur le cap du navire, il y a le port de Kemeleth et quelques hanes et criques accueillantes où mouiller, mais ce ne sera pas facile de diriger le navire avec si peu de monde. Les blessés graves ne peuvent pas fournir de l'aide, donc, chaque manœuvre va être compliquée.

Pendant ce temps, le galion de l'Église du Concile (aux couleurs de l'Étéocle) a arraisonné le Queletekyos et sait donc ce que l'Acttéris transporte. Le Queletekyos a été sabordé, et son équipage fait prisonnier par les ordinatorii qui prennent en chasse le navire pirate. Alors que la nuit va tomber et que la terre n'est pas loin, les PJ réalisent qu'ils sont pourchassés par le galion de l'Église. Il leur faudra décider de naviguer de nuit, et se diriger vers le port qu'ils peuvent atteindre avant l'aube ou tenter de rallier une crique en espérant ne pas s'échouer. Ici, tout tiendra à la coopération des joueurs et à leurs choix pour arriver à bon port sans encombre, talonnés par un navire plus rapide, et bien plus puissant. Une solution pour distancer le galion (j'insiste, un galion... il fait trois fois la taille de l'Alcérís) est d'activer les moteurs lévitant pour alléger le vaisseau ce qui le rendra plus rapide... mais aussi plus instable et moins aisé à manœuvrer avec la quasi-assurance que l'Alcérís subira vite des

avaries. Quoi qu'il en soit, le navire ne pourra pas aller bien loin sans un équipage, il faudra à tout prix accoster.

3) Kemeleth

Kemeleth est un port de commerce de taille raisonnable, sur la côte Est de l'Athemais, à environ six jours de mer d'Armanth à l'embouchure d'un fleuve, qui assure beaucoup de transit et de passages. La ville de 15 000 habitants fait surtout commerce de maradi, un arbuste dont l'écorce comestible fournit une épice poivrée et amère à la fois, très prisée pour certains séchages de charcuterie. Mais elle dispose de quais protégés de lourds canons-impulseurs, et de quelques chantiers navals de réparation.

L'influence d'Armanth se ressent dans la ville, qui a des mœurs libres, et une présence de membres de l'Église réduite. Il y a un espicien, mais son rôle est limité à sa charge administrative, même s'il a une influence non négligeable sur les autorités de la ville, et celui-ci est assisté de seulement quelques dizaines de légionnaires ordinatorii. Kemeleth est dirigée par un Conseil de six personnes, trois aristocrates et trois chefs de guildes locales, avec à sa tête un Legus (légat) chargé d'appliquer les décisions et lois du Conseil, mais dans les faits, le Legus est le chef officiel de la cité par son contrôle de l'exécutif.

La presque moitié des gardes de la cité sont cependant des troupes payées par les guildes locales et les familles aristocratiques, et elles ne répondent guère de l'autorité de la ville.

Selon que les joueurs se cachent dans une crique, ou décident de prendre le risque d'accoster au port, les choses se passeront différemment. L'artefact pèse lourd, plus de cinquante kilos, et le coffre pèse 100 kg. Vu ce que l'objet peut faire, le coffre n'a pas l'air inutile, mais le tout est difficile à déplacer sans un chariot solide et un attelage. Il est



possible d'abandonner le navire et l'artefact et s'enfuir, mais entre le sens de l'honneur de Kaeshi et le serment de médecin de son demi-frère, ce serait difficile d'imaginer laisser les blessés à leur sort. Et puis, cet artefact vaut une fortune, et est rarissime. Pouvoir l'étudier, le vendre, l'échanger contre des services ou une protection permettrait à tout le monde d'en profiter. Ici, c'est encore une fois le choix des joueurs, et leur interprétation de leur sens de l'Honneur et de leur Sagesse qui sera déterminant. Cela peut s'arrêter là ou les joueurs décider de prendre le risque d'aller en ville, pour sauver les blessés qui ont besoin de soin, et monnayer l'artefact.

Le navire de l'Église arrive au port au matin, une petite poignée d'heure après l'arrivée des PJ s'ils ont choisi le port. Les ordinatorii -une cinquantaine de légionnaires, et deux prêtres- commencent à faire un peu comme chez eux dès leur descente à quai. Si l'Alcérís est là, ils partent pour en prendre possession et son contenu ce qui va créer rapidement une grosse confusion avec les autorités du port qui vont intervenir elles aussi. Si le navire n'est pas là, les ordinatorii interrogent tout le monde, ce qui va avoir rapidement le même effet de tension générale entre les gardes du port -les autorités de la ville vont rapidement arriver, mais pas de suite- et les envahisseurs qui font comme chez eux.

Comment les joueurs vont se tirer de là est à leur entière discrétion. D'autant que Jhaleek n'est pas forcément en bons termes avec les guildes d'armateurs locaux. Il va falloir négocier, mentir et surtout faire très vite dès l'arrivée pour cacher ou débarquer l'artefact avant l'arrivée de tout ce monde. L'accostage sera une formalité -avec des formalités administratives, d'ailleurs-, mais si les PJs s'y prennent bien ils devraient pouvoir avoir mis l'artefact hors de portée de l'Église, pour un temps.

4) Négociier l'Artefact

Une fois en ville, en plus de trouver comment soigner les blessés, il faut trouver des contacts et il n'est pas commun de négocier un Artefact Ancien, encore moins quand il pèse si lourd et est si dangereux. La plupart des collectionneurs se limitent à des choses de taille plus raisonnable et tous craignent le risque d'accusation d'Hérésie et de procès de l'Église, qui se finit en général en exécution sale, même dans la région.

À Kemeleth, il y a bien des gens intéressés, dont Corsius, un érudit étudiant ces technologies anciennes, et en relation avec pas mal de gens, dont l'hospice laïque local où officient quelques soigneurs et médecins, là où les PJs ont pu trouver aide et remèdes pour les blessés.

Mais en moins d'une demi-journée, après que l'Église a discuté avec le Legus, les PJs vont comprendre qu'ils sont recherchés, par les ordinatorii qui savent, et par les gardes de la ville qui barrent et filtrent toutes les sorties des portes d'enceinte de la cité. Ils ne savent pas vraiment ce que cherchent les ordinatorii, mais fouillent tout, ils se doutent qu'il y'a une grosse affaire importante et qu'on ne va pas laisser des ordinatorii des Plaines d'Etéocle s'en emparer. La Guilde des Marchands a bien sûr très vite entendu parler du coffre -les ordinatorii ne sont pas connus pour être des champions de la discrétion en générale et voient là une possibilité de mettre la main sur un Artefact à peu de frais.

5) Corsius

Corsius apprend vite l'histoire du coffre et commence à jouer de ses contacts pour trouver qui le possède et s'il est bien en ville. Selon comment les joueurs vont s'y prendre pour nouer des contacts et faire passer des messages au milieu de ce chaos où rester discret va devenir de plus en plus difficile, entre les ordinatorii, les gardes du legus, et les hommes de main de la Guilde

des Marchands qui sont partis pour tous retourner la ville, Corsius va tenter d'arranger un rendez-vous.

Si les joueurs n'ont pas été discrets, ils vont se retrouver tôt ou tard face à un petit groupe d'Ordinatorii ou de garde locaux (5 ou 6). Ce sont des sbires :

Ordinatori moyen

Honneur 6, Courage 5, Sagesse 4

Talents : arme de mêlée 5, impulseurs 4

Sbires 10 PV, armure linotorci : 5

Dégâts : D10+4

6) Le rendez-vous

Par l'entremise de ses contacts -en fonction des actions des joueurs, ce sera un aubergiste, ou un petit malfrat local – Corsius donne rendez-vous aux joueurs à la nuit tombée, derrière les docks de la ville, sur un bord de vieux quai abandonné. Mais le contact en question a vendu l'information aux autorités de la ville, et alors que la discussion commence, Corsius étant venu avec deux hommes de main loués dans la

journée, débarque une bonne douzaine de gardes du Legus, vêtus en civil histoire de passer inaperçus, et partis pour arrêter tout le monde. Ce qui aurait pu se passer en discutant quand arrive un autre groupe d'une bonne dizaine d'hommes armés, cette fois constitué de gardes de la Guilde des Marchands locale. Eux non plus ne veulent pas la bagarre, mais ils veulent l'artefact, et ne sont pas enclins à négocier de le payer sa vraie valeur, très loin de là, seulement à la rigueur de fermer les yeux sur les accusations de piraterie de l'Alcérís et laisser les Pjs repartir vivants. Le groupe du Legus veut pareil, et tout ce petit monde commence à s'énerver vite, personne ne veut lâcher le morceau, il faut dire que les deux chefs de chaque garde ne sont pas des négociateurs du tout, eux.

Et c'est alors que des tirs d'impulseurs et des cris mettent fin à la négociation : 15 ordinatorii donnent l'assaut après avoir tiré, et mis hors de combat la moitié des deux troupes en train de s'engueuler. Les gardes du corps de Corsius s'enfuient, et la bataille





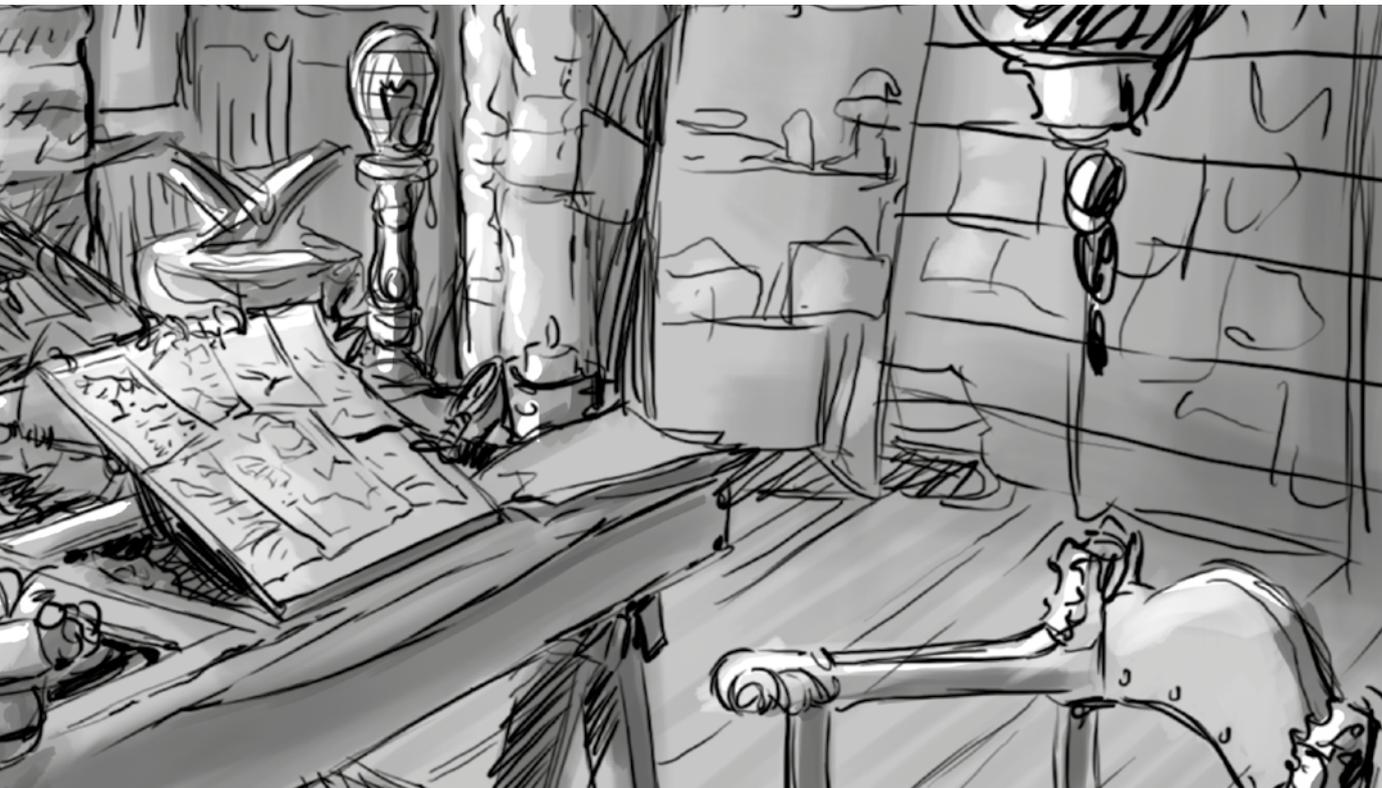
commence. Une bonne idée pour les joueurs serait de tenter de filer en douce pendant le combat en embarquant Corsius.... ou de choisir rapidement leur camp. Les Ordinatorii ne sont pas sûrs de gagner, surtout que la bagarre attire d'autres gardes de la ville, mais la bataille rangée risque de mal finir pour les PJs.

7) Épilogue

Nous prenons le parti que les joueurs ont décidé de fuir, et embarquer Corsius, mais cet épilogue peut aussi finir chez le Legus, et devant le conseil de la ville, ou encore chez la Guilde des Marchands.

Corsius n'a pas les moyens de payer un tel objet à sa véritable valeur et ça ne réglerait pas le problème que les joueurs sont poursuivis ou recherchés. Dès lors, ce que Corsius peut suggérer serait d'aller déranger de nuit le Légat, et lui expliquer simplement la situation en entrevue. Lui remettre le coffre, demander un dédommagement raisonnable, et une protection de la ville contre les Ordinatorii permettrait aux

PJs de pouvoir effacer toute poursuite et conserver la caravelle, même. Le navire de l'Église sera forcé de repartir après la bataille de la nuit, et les Ordinatorii de la ville seront bien forcés d'obtempérer si le Legus l'ordonne à l'Espicien de la cité. Corsius ne pourra sans doute pas étudier l'artefact qui sera soit mis en sûreté par la ville, soit livré à l'Église, mais cela restera la solution la plus sûre. L'autre opportunité est de tenter de négocier avec la Guilde des Marchands, pour à peu près la même chose. Mais celle-ci ne pourra pas intervenir directement pour arrêter les poursuites de l'Église. Au mieux pourra-t-elle faire en sorte d'évacuer discrètement les PJs de la ville et faire qu'on les oublie, et que l'Église de la ville regarde ailleurs, surtout après l'esclandre de la nuit et des Ordinatorii de l'Étéocle. Mais les PJs ne sauveraient pas leur caravelle. Par contre, il serait possible de pouvoir suivre l'artefact, voir alors l'étudier, et la Guilde des Marchands pourrait dédommager les Pjs contre un tel service, en leur assurant un sauf-conduit libre jusqu'à Armanth.



Scénario



NOM DU PERSONNAGE *Jerod E'shen*

ARCHETYPE *Physicien*

ORIGINE *Cités-unies (Allenys)*

MODIFICATEURS

Spirit (Pov/Ag)32: **20** Initiative (Ag+3)4: **2** Dégats (Voir table): **+0**

Poids portable (Poidsmax/30): **30** Poids soulevable (Poidsmax/32): **60**

EXPERIENCE ET DESTIN PC du personnage: **1**

Expérience totale: **1** Réserve: **1** Destin: **1** Rencontre: **1**

NIVEAUX DE SANTÉ Voir table des Niveaux de Santé NIVEAUX DE DÉTRESSE

Léger (-5)	5	□□□□□□□□	(Esprit/Sagesse/32)	27
Sérieux (-5)	5	□□□□□□□□	Morale: -2 Amertume:	10 à 6
Grave (-10)	5	□□□□□□□□	Détresse: -2 Arts, Artisans:	5 à 1
Fatal (-15)	4	□□□□□□□□	Perception:	
			Détresse: -2 L'ennemi des:	0 et -

TALENTS

Talent	Spécialisation	Niveau	Talent	Spécialisation	Niveau
<i>Navigation (Es)</i>		5	<i>Etiquette (Es)</i>		4
<i>Equitation (Em)</i>		2	<i>Diplomatie (Em)</i>		4
<i>Attelages (Ag)</i>		2	<i>Fouille (Is)</i>		3
<i>Médecine (Es)</i>	<i>Chirurgie de guerre</i>	7	<i>Esquive (Ag)</i>		3
<i>Alchimie (Es)</i>		5			
<i>Apothicaire (Es)</i>		5			
<i>Linguistique (Es)</i>		4			
<i>Psychologie (Em)</i>		3			

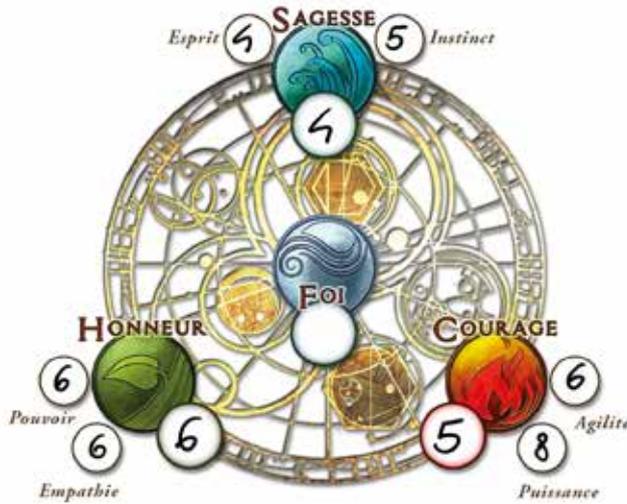
ARCHETYPE

Une Augmentation Gratuite dès que le personnage fait un Test relatif à toute forme de soin ou d'intervention médicale dans des conditions sortant du pur milieu routinier et hospitalier : sur un champ de bataille, dans un coin de bois, ou de rue, etc...

AVANTAGES ET DEFAULTS

Coeur d'acier (sang-froid de médecin, +5 pts détresse) (5), Promesse (serment des médecins) (-5), multiculturel (malus culturels -5) (5)

Scénario



NOM DU PERSONNAGE Kaeshi E'shen

ARCHETYPE Combattante

ORIGINE Empire de Rubis (Hemlaris)

MODIFICATEURS

Spirit (Pu+Ag)32: 28 Initiative (Ag+Is)4: 3 Dégâts (Vie+Abil): +1

Poids portable (Pu+ma)30: 48 Poids soulevable (Pu+ma)32: 96

EXPERIENCE ET DESTIN PC du personnage: -

Expérience totale: - Réserve: - Destin: 1 Remontrance: 1

NIVEAUX DE SANTE Vie et table des Niveaux de Santé

Niveau	Sancté	Table des Niveaux de Santé	NIVEAUX DE DETRESSE
Léger	6	□□□□□□□□	(Esprit+Puissance)32: <u>16</u>
Sérieux (-5)	6	□□□□□□□□	Armes: 2 Ammunition: 10 à 6
Grave (-10)	6	□□□□□□□□	Détresse: 2 Arts, Armures: 5 à 1
Fatal (-15)	5	□□□□□□□□	Endurance: 2 Livres de Santé: 0 et -

TALENTS

Talent	Spécialisation	Niveau	Talent	Spécialisation	Niveau
Archerie (Is)	Arc à poulie	5	Etiquette (Es)		2
Arme mêlée (Pu)	Sabre hemlaris	7	Intimidation (Pu)		5
Armes à impulsion (Is)		5	Vigilance (Is)		4
Corps-à-corps (Pu)		4			
Esquive (Ag)		5			
Athlétisme (Pu)		4			
Nage (Pu)		5			
Histoire (Es)		3			

ARCHETYPE

Une Augmentation Gratuite dans toute Action visant à accomplir un effet spécial de combat (y compris augmenter les dégâts). Une Augmentation Gratuite à tout test d'entretien, réparation, ou rechargement en urgence d'une arme.

AVANTAGES ET DEFAUTS

Incrévable (+1 santé/catégorie) (10), Addiction (opium) (-5), Coeur de Draekya (ne fait jamais de Test de Terreur) (5), Promesse (ne laisse jamais une injustice impunie) (-5)

Scénario



NOM DU PERSONNAGE *Miklonos Hesperus*

ARCHETYPE *Chasseur d'artefacts*

ORIGINE *Plaines d'Eteocle*

MODIFICATEURS

Spirit (Pv+Ag)32: **16** Initiative (Ag+6)+: **3** Dégats (Vie+Abil): **-1**

Poids portable (Poids+30): **24** Poids soulevable (Poids+32): **48**

EXPERIENCE ET DESTIN

PC du personnage: **1**

Expérience totale: **1** Réserve: **1** Destin: **1** Remontrance: **1**

NIVEAUX DE SANTE

Léger (-5)	5	<input type="checkbox"/>
Sérieux (-5)	4	<input type="checkbox"/>
Grave (-10)	4	<input type="checkbox"/>
Fatal (-15)	3	<input type="checkbox"/>

NIVEAUX DE DETRESSE

(Esprit+Sagesse)32:	28
Morts: 2 Immortals:	10 à 6
Détresse: 2 Arts, Armées:	5 à 1
Perceptions:	
Endurance: 2 Lignes de Vie:	0 et -

TALENTS

Talent	Spécialisation	Niveau	Talent	Spécialisation	Niveau
<i>Folklore (Es)</i>		2	<i>Armes à impulsion (Is)</i>		3
<i>Athlétisme (Pu)</i>		3	<i>Armes lourdes (Es)</i>		4
<i>Archéologie (Es)</i>		5	<i>Fouille (Is)</i>		3
<i>Artefacts (Es)</i>		6	<i>Furtivité (Is)</i>		4
<i>Savoirs Anciens (Es)</i>		4			
<i>Histoire (Es)</i>		3			
<i>Électricité (Es)</i>	<i>Moteurs à loss</i>	4			
<i>Ingénierie (Es)</i>	<i>Mécanique</i>	4			

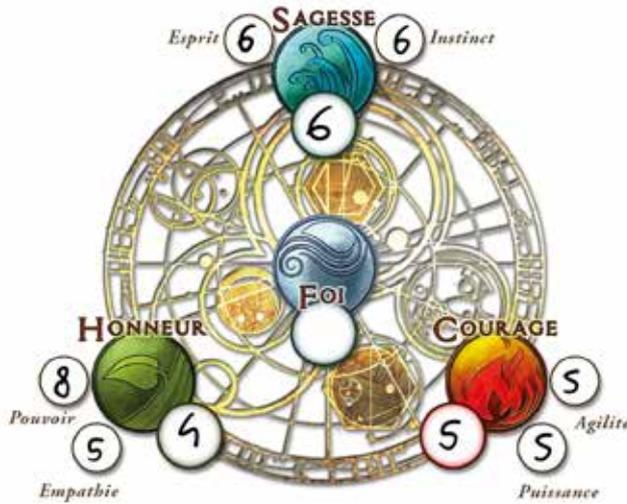
ARCHETYPE

Une Augmentation Gratuite dans tous les Test de connaissance, de Sciences, ou d'Etude, ayant trait à l'étude, l'analyse ou la compréhension des Artefacts et aux secrets des Anciens.

AVANTAGES ET DEFAULTS

Vertu de l'Air (accès aux Talents Interdits) (10), Terrible secret (savoirs interdits, justement) (-6), Trauma (traumatisme de champ de bataille) (-4)

Scénario



NOM DU PERSONNAGE Jhaleek Sin' Athir

ARCHETYPE Négociant

ORIGINE Athémaïs (Armanth)

MODIFICATEURS

Spirit (Po+Ag) 20 Initiative (Ag+I) 3 Dégats (Vis+Abi) +0

Poids portable (Poidsx50) 30 Poids soulevable (Poidsx32) 60

EXPERIENCE ET DESTIN PC du personnage: 1

Expérience totale Réserve Destin Remontrance

NIVEAUX DE SANTÉ Voir table des Niveaux de Santé

Léger	<u>5</u>	<input type="checkbox"/>
Sérieux (-5)	<u>5</u>	<input type="checkbox"/>
Grave (-10)	<u>5</u>	<input type="checkbox"/>
Fatal (-15)	<u>4</u>	<input type="checkbox"/>

NIVEAUX DE DETRESSE

(Esprit+Supra) 32

Morts : 2 Immortals 10 à 6

Détresse : 2 Arts, Armes 5 à 1

Endurance : 2 L'âme de Son 0 et -

TALENTS

Talent	Spécialisation	Niveau	Talent	Spécialisation	Niveau
<u>Marchandage (Po)</u>		<u>7</u>	<u>Furtivité (Is)</u>		<u>4</u>
<u>Baratin (Po)</u>		<u>5</u>	<u>Psychologie (Em)</u>		<u>4</u>
<u>Etiquette (Es)</u>	<u>Cités athémaïs</u>	<u>4</u>	<u>Armes de mêlée (Pu)</u>		<u>3</u>
<u>Diplomatie (Em)</u>	<u>Negoce politique</u>	<u>6</u>	<u>Esquive (Ag)</u>		<u>3</u>
<u>Discours (Po)</u>		<u>3</u>	<u>Nage (Pu)</u>		<u>2</u>
<u>Estimation (Is)</u>		<u>4</u>			
<u>Séduction (Em)</u>		<u>6</u>			
<u>Crochetage (Ag)</u>		<u>3</u>			

ARCHETYPE

Une Augmentation Gratuite dans tout Test social dans le cadre de négociations, qu'elles soient marchandes ou politiques, visant à permettre une entente entre deux parties ou convaincre un interlocuteur de ses arguments.

AVANTAGES ET DEFAULTS

Multiculturel (malus culturels -5) (5), Rivaux (armateurs Athémaïs) (-4), Beauté (+5 en séduction basée sur attirance sexuelle) (5), Stigmate (yeux verts) (-5)



Limite des Glaces Éternelles

Les steppes Eleksmanns

Détroit des Tempêtes

Mares Avisen

Dragensvard

Les Neiges-
Dragon

La forêt sans Fin

Angimènes

Les Monts Gemeaux

Le Weryayillas

Les Forêts du Deros

L'Hégémonie

Les Monts Gaperiens

La forêt de l'Émeraude

La Plaine Noire

Terra Incognita

Le Mur
Les Monts de la Barrière

Les Plaines d'Éteocle

Nashera

Les Hautes-Marches

Les Rhodiells

Le Ginnon

Le Jai-shimi

Le Jemmai-he-Jil

La Mer des Enfers

Le Rift

Les Marches Méridionales

Mares Athémée

Mares Saëparent

Armanth

L'Athémiais

La Vallée de l'Argas

Terra Incognita

Les Montagnes du Nijh'ran

Le Désert des Franges

Les Forêts d'Acier

Les Mers de la Séparation



Légende

- Cités
- Chaînes de montagnes
- Sommets isolés
- Montagnes basses
- Sommets élevés
- Montagnes sacrées
- Sommets sacrés
- Montagnes magiques
- Sommets magiques
- Montagnes mystiques
- Sommets mystiques
- Montagnes obscures
- Sommets obscurs
- Montagnes ténébreuses
- Sommets ténébreux
- Montagnes maudites
- Sommets maudits



Les Chants de Loss

Les Chants de Loss, le jeu de rôle de fantasy Da Vinci-punk dans le monde de la saga Les Chants de Loss.

Explorez un monde étranger où les hommes, venus des Etoiles, ont atteint une civilisation au flamboiement d'une Renaissance qui aurait découvert milles merveilles de sciences et de technologies. Mais un monde en conflit entre humanisme, progrès, religion et obscurantisme, déchiré entre deux puissances antagonistes qui chacune veulent le pouvoir. Un monde de mystères et de complots, où les apparences sont toujours trompeuses et la vérité toujours complexe. Un monde de mythes et de superstition où la Légende prend le pas sur l'Histoire.

Venez incarner ces héros qui ne craignent ni les dangers de la mer, ni les fantômes de la nuit, ni les démons Chanteurs de Loss : aventuriers, voyageurs, mercenaires, pirates, réprouvés, hérétiques, progressistes, libertaires, savants, ingénieurs, fuyards et terriens perdus, parcourant le monde à la recherche de gloire, de légendes et des secrets et mystères enfouis de Loss.

Loss est l'histoire d'une révolution.

Loss est une planète jeune, sauvage et rude, où la faune et la flore rivalisent de gigantisme. Loss est un monde vierge dont peu encore est exploré, et connu. Un monde hostile et flamboyant de vie. Un monde qui n'était pas fait pour les humains.

Loss est le nom d'un métal rare et précieux, qui a assuré le progrès de ces hommes importés sur cette planète, les amenant à une civilisation au flamboiement de la Renaissance. Il leur a permis de créer des navires lévitant, des dynamos électriques et des armes à impulsion magnétique. Il a fondé leurs civilisations. Il leur a donné le moyen de créer des merveilles, mais tout autant de tragédies.

Mais, surtout, certains rares individus, en présence de ce métal, s'y accordent comme un diapason fait résonner le verre et apprennent soudainement à Chanter avec lui.

Le Chant de Loss permet de manipuler la gravité et l'électromagnétisme. Il peut faire des miracles. Il peut changer le monde et le détruire. Les Chanteurs de Loss ont failli anéantir leur espèce. Ils sont craints, pourchassés et asservis. Si on les utilise, on ne leur permet plus d'exister.

Cependant, s'il est une leçon que les terriens, encore aujourd'hui arrachés à leur foyer et leur planète, ont appris aux lossyans et savent mieux que personne, c'est que rien n'est véritablement impossible aux humains, le pire comme le meilleur, dès lors qu'ils le pensent possible.

Loss est le récit de cette leçon, quand, pour survivre, ne reste que la révolte et la révolution d'un monde tout entier.